

## L'IMMERSION : Niveau 2

### Petite Profondeur

#### 1, 2, 3, PLOUF

##### DISPOSITIF :

Variante de 1, 2, 3 soleil, mais les enfants s'immergent à « plouf ».

Un élève se place d'un côté du bassin et tourne le dos à ses camarades.

Il compte jusque 3 à haute voix puis se retourne.

Pendant qu'il a le dos tourné, les autres élèves s'avancent vers lui le plus rapidement possible et "s'immergent" dès qu'il se retourne.

Le premier (ou les deux premiers) qui réapparaissent reculent de 2 pas.

#### LE PLONGEUR RAPIDE

##### DISPOSITIF :

Deux élèves sont face à face à 1 ou 2 mètres d'un anneau lesté.

Au signal du meneur de jeu, ils cherchent à s'accaparer l'objet.

La profondeur où se trouvent les joueurs peut augmenter pour s'adapter à leurs progrès.

On peut également mettre plusieurs objets entre les 2 joueurs pour favoriser la réussite de tous (Le gagnant est celui qui en a ramassé le plus).

**Variante :** Le jeu peut se jouer par équipes, les anneaux ramenés sont alors totalisés et comparés.

### Grande Profondeur

#### LA CAVERNE D'ALI BABA

##### DISPOSITIF :

La cage est immergée à 1,50 m, avec trente objets lestés à son pied.

Deux équipes s'affrontent, à droite et à gauche de la cage.

Au signal, 2 élèves de chaque équipe s'immergent et essaient de remonter le plus d'objets en une fois.

Le résultat est noté, les objets relancés.

C'est ensuite le tour de 2 autres joueurs de chaque équipe.

Les points sont totalisés en fin de jeu, l'équipe gagnante étant celle qui a remonté le plus d'objets.

#### LE MILLE-PATTES

##### DISPOSITIF :

Un groupe de 5 ou 6 élèves est accroché au bord.

L'élève le plus au bout s'immerge en se tenant à son premier voisin puis dépasse le plus d'enfants possible en restant immergé.

Les autres comptent combien d'enfants ont été dépassés.

Il finit émergé et va s'accrocher au bord en tête du « mille-pattes ».

Puis, départs successifs de ceux qui sont devenus derniers, la « queue du mille-pattes ».

Le jeu s'arrête quand le mille-pattes est arrivé de l'autre côté du bassin.